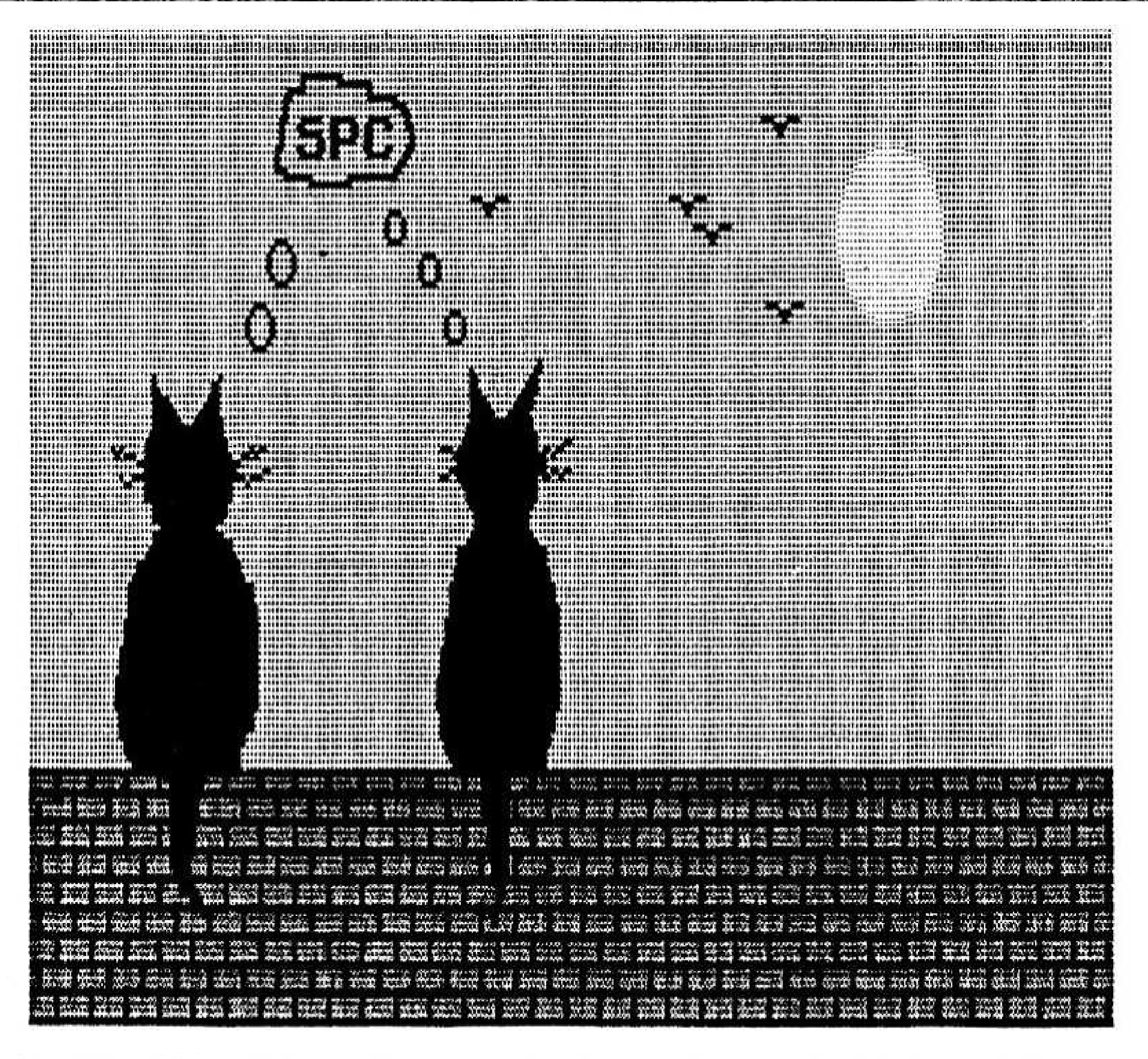
SPECTRUM PROFI CLUB

Rainbow User



Inhalt: SAM-Hymne - User Ecke - Spiellösung: Superstory - SAM Spot
RAM-Image Splitter v3.1 - 4th Kurs - Free Soft

Mit Beiträgen von: Werner Block - Frank Himßel - Uwe Kapuschinsky
Harald R. Lack - Bernhard Lutz - Frank Meurer
Ian D. Spencer - WOMO-Team

Wolfgang Haller
Ernastr. 33
5000 Köln 80
Tel. 0221/685946

INFO
5/90

Pokes und Cheats...

Hier ein "netter" Cheat für ein "nettes" Spiel: Dizzy 2. Im Titelbild die Tasten P,O und A festhalten, dann 'ENTER' drücken. Alle Tasten gedrückt halten, bis das Spiel anfängt und sich Dizzy's Arme bewegen. Wenn man nun 'C' drückt, verschwindet Dizzy. Mit X und Z kann man sich nun alle Screens anschauen und mit 'Space' wieder zum Spiel zurückkehren. Nie ohne Schnorchel ins Wasser gehen!
Auch 'The Untouchables' lassen sich betrügen: In der Highscore-Tabelle 'HUMPHREY BOGART' eingeben. Durch drücken von Q,W und E kommt man zum nächsten Level.
Weiter geht es mit 'Chase HQ': Definiere die Tasten auf 'SHOCKED'. Nach Bestätigen mit Enter erhaltet ihr ein besonderes Menu...
Last not least: 'Operation Thunderbolt'. Für Multiface-Benutzer sind folgende Pokes interessant: 37910,1 (1=Level); 37929,x (x=Granaten für Sp. 1); 37919,x (x=Munition für Sp.1);37931,x (x=Energie); 37949,x (x=Granaten für Sp.2);37939,x (x=Munition für Sp.2); 37951,x (x=Energie) und 37913,0 für Credits.
Von Patrick Thiel aus 4796 Salzkotten, Königsberger Str. 11 sind folgende Pokes: Hard drivin': 41907,0 (Zeit), 42457,201 (Fliegen, hallo Uwe!); Flyin' Shark: 50236,201 (keine Bomben); Sidewize: 52637,20.
Zu den Pokes von Cabal (siehe RU 3/90) bekam ich von Dirk Mayer aus 5 Köln 71, Lillerstr. 2 noch folgende dazu: Poke 31996,0 (unendlich Leben) und 34851,0 (unsichtbar). Für 'Master Blaster' (Crash-Tape 4/90) schickte Dirk ebenfalls einige Pokes: 49447,0 (Shields), 49988,0 (unendlich Leben) und 64252,0 (Granaten).

Neu auf dem Markt...

Im letzten Monat habe ich aus Platzgründen auf die Neuerscheinungen verzichten müssen. Seither hat sich wieder allerhand getan:
4th Dimension (Hewson), A Shadow on Glass (Hedgehog), Assasin (Hedgehog), Astro Marine Corps (Dinamic), Beverly Hills Cop (Tynesoft), Blinky's Scarey School (Zeppelin), Delta Charge (Thalamus), Dr. Doom's Revenge (Empire), Fighter Bomber (Activision), Hammerfist (Activision), Impossamole (Gremlin), International Cricket Manager (Hedgehog), Lords of Chaos (Blade), P47 (Firebird), Rainbow Islands (Ocean), Stormlord II (Hewson), The Cycles (Accolade), The Vikings (Challenge), Wild Streets (Titus), World Cup Soccer '90 (Virgin) und Zombi (Ubisoft).

Die SAM-Coupe Hymne auf dem 128er...

Für die Besitzer eines 128er Speccis, die vielleicht einmal einen SAM kaufen wollen, hier vorab schon einmal die Demomelodie (wenn auch nicht in Stereo), die von MGT als 'SAM-Hymne' für den Coupe kreiert wurde:

```
 10 LET a$="T60UX12000W4O3N3c1e2g3e1g2Caaaggg3c1e2g3e1g2CAGG6E"
 20 LET b$="UX12000W4O3N3e1g2C3g1C2EDDCBBB3E1GO4N2C3g1C2ECCb6g"
 30 LET c$="UX12000W4O3N3g1C2E3C1E2GGFEDEF3GO4N1C2E3C1E2GFED6a"
 40 LET a$=a$+"1CC2CC1CC2CC1DD2DD1DD2DD1EE2EE1EE2EE1FF2FFGGB"
 50 LET b$=b$+"O3N1ee2ee1ff2ff1ff2ff1gg2gg1gg2gg1aa2aa1aa2aaBBD"
 60 LET c$=c$+"1gg2gg1aa2aa1aa2aa1bb2bb1bb2bb1CC2CC1CC2CCDEG"
 70 LET a$=a$+"O3N3c1e2g3e1g2Caaaggg3c1e2g3e1g2CAGG4D2D"
 80 LET b$=b$+"3e1g2C3g1C2EDDCBBB3E1GO4N2C3g1C2ECCb4g2g"
 90 LET c$=c$+"O3N3gO4N1c2e3c1e2ggfedef3g1C2E3C1E2GFED4a2b"
100 LET a$=a$+"UX500W3O4N1aa2aa1bb2bA1AA2AAO5N1bb2bD1EE2EE1CC2Ca1gg2gg1d2d
             3dO3N6b"
110 LET b$=b$+"O4N1cc2cc1dd2dd1CC2CC1DD2DG1GG2GG1FF2FC1bb2bb1g2g3g6d"
120 LET c$=c$+"O5N1ee2ef1gg2gf1EE2EF1GG2GBO6N1CC2C#a1aa2af1ee2edO4N1a2a3a6g"
130 PLAY a$,b$,c$
```

(by WOMO-TEAM)

Die Anregung von Dieter Hucke finde ich sehr gut. Deshalb stelle ich mich kurz vor.

Werner Block:	45 Jahre jung. Technischer Leiter der Rugenberger-Großbäckereien Schneverdingen.
System:	2 Spectrum+. Einen mit Microdrive. Einen mit Beta-Disk. Version 1,2 Master-Dos. Kompatibel zu 3,0
Drucker:	Einen vom Otto-Versand. Epson und IBM-Kompatibel. 9 Nadel Punkt Matrix Druck.
Zubehör:	1 Multiface One. 1 Multiface 128/48. 1 Kempston-E. 1 Toilettenpapier/Drucker (GP 50S)
Software:	Ca. 450 Programme auf Disk. 85 Programme auf Kassetten (Originale). Microdrive nutze ich nur für die Firma (Instandhaltungskosten, Schichtpläne, Maschinen und Ersatzteillisten usw.)
Hobbys:	Mein Job, Campen an der Ostsee, Specci, Gewichtheben, meine Familie, Schwimmen, Surfen, Faulenzen (leider zu wenig)

So, das genügt für heute.

Werner Block, Pommernstraße 1, 3043 Schneverdingen

Hallo Spectrum User

Ich stelle mich hier noch einmal vor:
Ich heiße Uwe Kapuschinski
Bin 33 Jahre alt, verheiratet, 2 (3) Kinder
Wohnort: 4750 Unna, Morgenstraße 35, Tel. 02303/12242
Beruf: Elektroniktechniker
Hobbys: Musik hören, Elektronik (Verstärker, Leistungselektronik etc.)
Spectrum (Hard- und Software: eigene Ideen verwirklichen, Schaltungen nachbauen, Specci schneller machen, mehr Speicher usw.)
Squash spielen
Meine Anlagen: Spectrum 48/256 K mit Gamma Interface (RS 232, Centronics, Joystick, Echtzeituhr mit Batteriepuffer), Eprommer von 2732 bis 27256, Spannungs-Frequenz und Kapazitäts-Frequenz Wandler, Gas Fühler, 3 1/2 Zoll 640 K Laufwerk (2 mal) Betadisk kompatibel, Spectrum 48 K mit Opus-Interface und 5 1/4 Zoll 735 K Laufwerk

Als erstes der *Tip der Woche*: Ich kenne sie, ich weiß wo, ich verrate sie ??????
Na was wohl.
Computer Accesoires
Int'l GMBH
Kreuzstraße 13
8000 München 2
Tel.: 089/267941
Große Frage: Was sollen wir damit anfangen ?
Natürlich Ersatzteile (Nagelneue ULA von Ferranti natürlich) kaufen für 48 K, Plus, 128, Interface 1, Microdrive, QL
Einzeln oder als Kit (Tastaturfolie, ULA, ROM, Z80A CPU usw.)

Noch ein Tip: Wie wäre es mit der Möglichkeit, einem Spectrum-User ein Abo in unserem Club (für ein Jahr) zu schenken?
Ich denke da an Geburtstags-, Weihnachts- und oder so Geschenk-Abos. Ich hoffe, davon werden einige Gebrauch machen. Dadurch könnte der Club zu neuer Größe gelangen. Ich habe meinem Vater (73) vor ungefähr einem halben Jahr einen Spectrum besorgt um einen Schachpartner zu haben. Er würde von sich aus nicht in einen Club gehen. Ich kann mir aber vorstellen, daß ihn so manches aus unserem Club interessieren würde. Er wäre also ein potientielles neues Clubmitglied.

Mit freundlichen Grüßen

Uwe Kapuschinski

Spieltip

Heute die Lösung zu "SUPERSTORY"

Die wichtigsten Worte, die der Parser kennt: nimm, kaufe, verliere, untersuche, lade, frag, gib, spring, öffne, schau, load, save, I=Inventar

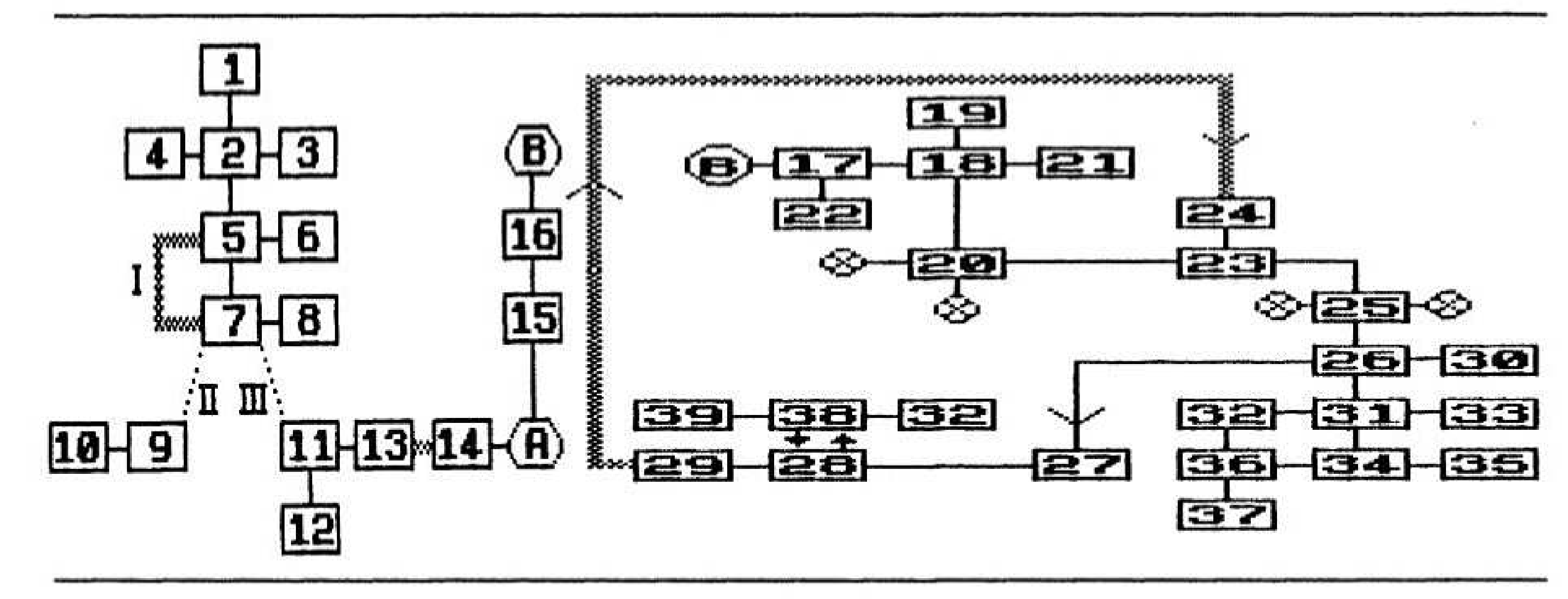
1) BURO DER REDAKTION (Nimm Telefon, untersuche Schreibtisch, schau, nimm Pistole, nimm Münzen)
2) MARKTPLATZ, SCHÖNER BRUNNEN (untersuche Brunnen, nimm Brilliantring)
3) TELEFONZELLE, TOTER (untersuche Toten, schau, nimm Zettel, lies Zettel, verliere Zettel)
4) GESCHÄFT MIT SCHAUFENSTER (nimm Feuerzeug)
5) BUSHALTESTELLE, BIBLIOTHEK, BUS (nimm Bus)
6) IN DER BIBLIOTHEK, SELTSAMER MANN, KRIMI (wird zur Lösung nicht benötigt)
7) BUSHAUPTSTATION, LINIENBUS (nimm Bus, Linie I zurück zur Bibliothek
   Linie II zur Bank
   Linie III zum Flughafen)
8) BAUGRUBE -> TOT!!!
9) HALTESTELLE VOR BANK, LINIENBUS
10) IN DER BANK, SCHALTERHALLE, GELDSCHEINE (nimm Geld, Bürgschaft = Brilliantring)
11) BUSHALTESTELLE VOR FLUGHAFEN, LINIENBUS
12) JUWELIER J&S, TEURE ARMBANDUHR, KLEINES BLAUES TASCHENMESSER (kaufe Armbanduhr, kaufe Taschenmesser)
13) VERKAUFSSTAND FUR FLUGTICKETS, FLUGTICKET NACH KAIRO (kaufe Ticket, nimm Flugzeug)
14) IM FLUGZEUG, WIRD VON EINEM TERRORISTEN ENTFUHRT (töte Terrorist, Waffe = Taschenmesser)
15) IN KAIRO, WARTEHALLE DES FLUGHAFENS (verliere Ticket)
16) TAXISTAND VOR FLUGHAFEN, ALTES TAXI (nimm Taxi)
17) INNENSTADT VON KAIRO, BLINDER BETTLER (gib Almosen, Bettler sagt Oh no so)
18) BASAR VON KAIRO, FLACHE ÖLLAMPE (kaufe Lampe)
19) HAUS IN HADSCHI ALEF OMAR STR.217, WERKZEUGKASTEN, KONTAKTMANN (frag Kontaktmann, untersuche Werkzeugkasten, schau, nimm Dietrich)
20) LABYRINTH VON GASSEN
21) LEBENSMITTELLADEN, BROTE (kaufe Brote)
22) GESCHÄFT FUR SAFARIBEDARF, SONNENHUT, MUNITION, ÖL FUR LAMPE (kaufe Öl, kaufe Sonnenhut, kaufe Munition, lade Pistole)
23) STADTRAND VON KAIRO, BEGINN DER WUSTE (jetzt in folgende 4 Richtungen gehen: Osten, Norden, Osten, Süden)
24) UFER DES NILS (verliere Geld)
25) GEFÄNGNIS, SCHWITZENDER SOLDAT (bestich Soldat, Gegenstand: Armbanduhr)
26) INNENHOF DES GEFÄNGNISSES, HOLZLUKE (Blase Zapfenstreich (die Trompete ist in Raum 30), verliere Trompete, öffne Luke, spring (aber erst nachdem die Räume 30,31,33,34,36 und 37 untersucht wurden))
27) KLOAKE (entzünde Lampe)
28) ENGER GANG, LOCH IN DER DECKE
29) UNTERIRDISCHER FLUSSLAUF, SCHLANGE, MOTORBOOT (töte Schlange (Waffe = Pistole), untersuche Motorboot, schau, fülle Tank (Benzin ist in Raum 37), nimm Motorboot (aber erst, nachdem der Rebellenführer gefunden wurde))
30) ZIMMER EINES SOLDATEN, BLANKE TROMPETE (nimm Trompete)
31) DIELE
32) WACHSTUBE -> Verhaftet / Spiel ist aus
33) VORRATSKAMMER, GUTER SCHINKEN (nimm Schinken)
34) PASSAGE ZUM ZELLENTRAKT D
35) FOLTERKAMMER -> TOT!!!
36) GANG IM D-TRAKT
37) KLEINER HOF, BENZINKANISTER (nimm Benzin)
38) KLEINER DURCHGANG, SCHWERE EISENTUR (öffne Tür (geht nur, wenn man den Dietrich dabei hat))
39) ZELLE FUR EINZELHAFT, REBELLENFUHRER (nimm Rebellenführer)

Dann muß man mit dem Rebellenführer zum Boot in Raum 29 und in Kairo zum Kontaktmann (ist in Raum 19). Dort erhält man die Photos für die Superstory und das Spiel ist gelöst.

Gratuliere!!!

Die anderen möglichen Richtungen, die aber für die Lösung nicht benötigt werden (siehe Raum 20 und 25) sind im Plan mit "X" gekennzeichnet.

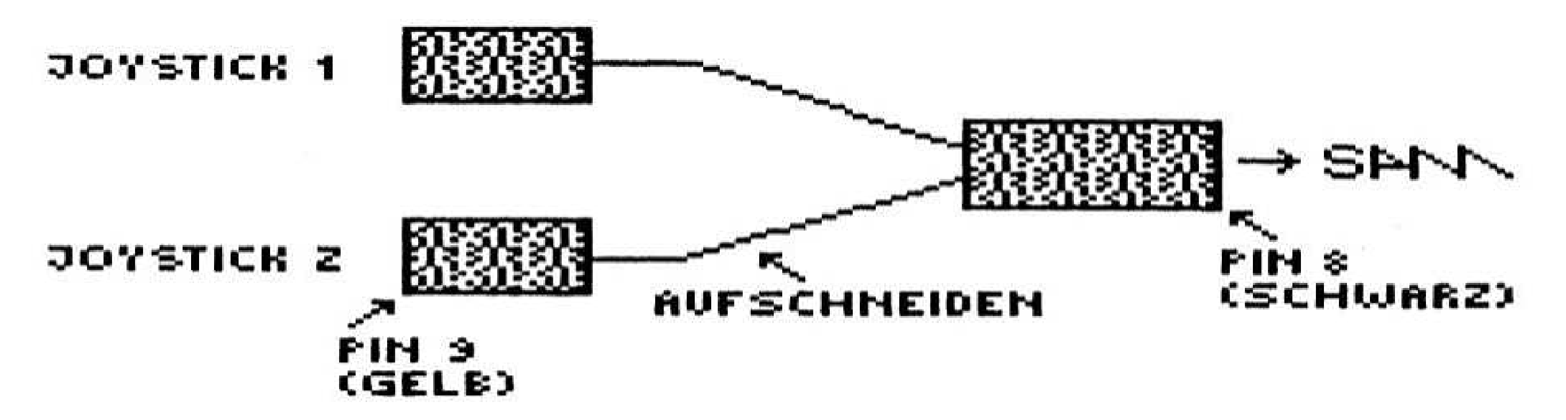
Harald R. Lack
Heidenauer Straße 5
8201 Raubling



SAM-Spot

Diesmal muß ich zuerst mit einer Entschuldigung anfangen, ein Fehler war in meinen Pokes für den 'Specci'-Modus dabei. Es war meine Schuld, Wolfgang hat alles richtig abgetippt, aber ich hatte eine Adresse falsch geschrieben. Der Befehl 'POKE 66954,147' sollte richtig 'POKE 66945,147' heißen.
Jetzt ein paar Tips, ein Software- und ein Hardware-Tip für den SAM. Alle 'Specci'-Benutzer die 'ISOROMS' haben, sollten auch diese 'ROMS' auf Cassette abspeichern und wie in der April-Ausgabe von 'Profitips' beschrieben in den SAM laden. Die meisten laufen genau so gut auf dem 'SAM' wie auf dem 'Specci', natürlich können Befehle für 'Opus' usw. nicht ausgeführt werden, aber alle anderen Funktionen wie 'Renumber' usw. funktionieren einwandfrei.
Und jetzt ein Hardware-Tip. 'SAM' kann zwei Joysticks bedienen und benutzt den Interface II Standard. Es gibt aber ein Problem: man braucht ein Sonder-Adapter-Kabel, um die zwei Joysticks anzuschließen. Dies wird zur Zeit von MGT nicht angeboten. Es gibt aber eine Lösung: hier in Deutschland kann man von der Firma 'Westfalia Technica', Industriestr. 1, 5800 Hagen 1 einen 'Joystick-Verteiler' kaufen. Er hat die Bestell-Nr. 19 68 24 und kostet 5,95 DM. Unglücklicherweise gibt es einen Mindest-Bestellwert von 30,- DM, aber diesen Verteiler kann man für den 'SAM' modifizieren.
Zuerst muß man den Kunststoffmantel vorsichtig mit einem scharfen Messer aufschneiden (ohne die Drähte darin zu beschädigen). Dann werden die schwarzen und gelben Drähte durchtrennt. Den schwarzen Draht vom 'SAM' mit dem gelben Draht zum Joystick verbinden und mit einem Stück Klebeband abisolieren. Das Ganze nun noch mit schwarzem Klebeband wieder umwickeln und fertig. Das modifizierte Kabel hat jetzt den Anschluß für den zweiten Joystick.

Viel Spaß dabei, bis zum nächstenmal.



Ian D. Spencer, Fichtenweg 10c, 5203 Much, Telefon 02245/1657

RAM-IMAGE SPLITTER V.3.1 (BETA V.4.xx)

WAS DER SPLITTER FUR DICH MACHEN KANN:
Er kann RAM-IMAGES (Magic Button Files) auf Disk oder Tape oder Kassette kopieren (z.B. via Disk-Master)! Es ersetzt mit Hilfe der Beta-Disk Magic Button-Funktion Interfaces wie z.B. Multiface etc.
Er speichert das IMAGE mit oder ohne Screen und zerteilt den Hauptcodeblock in zwei Teile, einer aufwärts von Adresse 27296 und den zweiten von 23296 bis 65535, welcher später in den Screen geladen wird.
Diese Blöcke können dann einfachst auf Tape, Disk oder andere Speichermedien gebracht werden (auch auf Microdrive). Oder per serieller Schnittstelle sogar zu anderen Computern. Man braucht von nun an keine Programme mehr zu cracken, um Pokes zu suchen, oder wenn man in den Programmen etwas verändern will.

Wie man das Programm auf der Disk installiert:
Man formatiert eine SINGLE SIDED Disk und macht Platz für das RAM-Image darauf mit folgendem Befehl (wenn man im DOS ist): SAVE "IMAGE"CODE 16384,49152.
Das schafft Platz auf der Disk für RAM Image, das ja immer ab Track 1, Sector 0 abgelegt wird und schützt später das Splitter Programm vor dem Uberschreiben, wenn der Magic Button benutzt wird!
Dann wird das Splitter Programm eingegeben, und mit dem Namen "boot" auf die Single Sided Disk abgesaved. (Das sorgt dafür, das es nach einem RESET automatisch geladen ("gebootet") wird.

Wie man den Splitter benutzt (v3.1):
1. Ein Programm deiner Wahl laden (16 or 48k)
2. Den MAGIC- (NMI-) Knopf drücken wenn das Programm einen Augenblick wartet (um z.B. die Highscores anzuzeigen oder wenn GAME OVER auf dem Screen steht) oder wenn das Programm auf den Druck einer Taste wartet um fortzufahren.
3. Nun den RESET-Button drücken damit das "boot"-program (SPLITTER) automatisch geladen ("gebootet") wird.
4. Nun kann man WAHLWEISE mit Option 7 testen ob das gesplittete Programm einwandfrei läuft. Sollte es nicht so sein, dann bitte Punkte a-e beachten!!
5. Mit den Optionen SAVE+COPY 16/48k oder SCREEN kann nun das gewünschte gesaved werden:
6. Jetzt einen maximal 7 Zeichen langen File-Namen eingeben, wonach das Programm wieder in zwei Teile geteilt wird.
   Nun die Ziel ("Destination-") Disk einlegen.
   Screens werden mit "name"+"0" und die beiden Programmblocks mit "name"+"1" bzw. "name"+"2" abgesaved.
7. Nun sollte man einen Loader wie nachfolgenden schreiben:

```
 10 CLEAR 27295
 20 LET dos=15363
*30 RANDOMIZE USR dos:REM:LOAD "name0"CODE *(wenn mit Screen)
 40 RANDOMIZE USR dos:REM:LOAD "name1"CODE
 50 CLS (optional)
 60 RANDOMIZE USR dos:REM:LOAD "name2"CODE
 70 REM hier kann man Pokes einfügen
 80 RANDOMIZE USR 16384
```

8. Nun den Loader auf die Disk saven. Ich wünsche nun viel Spaß mit dem Programm.

WENN DAS GESPLITTETE PROGRAMM NICHT LÄUFT:
a. Manchmal benutzen die Programme den Interruptmode 2, (z.B. Tomah*wk) und man muß mit der Option 5 den Interruptmode im RUNner MC-Programm (Zeile 9100-9130) abändern. (So wie wenn man ein "$" in den Namen eines MAGIC Files einfügt.)
b. Manche 16k Programme testen ob 48k frei sind und verteilen sich dann im Speicher, sodaß solche Programme auch als 48k Progr. abgesaved werden müssen.
c. Die Diskette ist voll, sodaß kein Platz für die gesplitteten Teile mehr ist.
d. Du hast den Magic Button im falschen Augenblick gedrückt, z.B. wenn das Programm testet was auf dem Screen ist oder so ähnlich. Hier hilft nur, es an einer anderen Stelle nochmal zu versuchen!

e. Ja, und einige Programme (z.B. Nod*s of Y*sod, Cyber*n) wollen es auch nicht, wenn der Interrupt freigegeben ist, wenn sie ablaufen. In diesem Fall muß dann ähnlich wie in Punkt a beschrieben der Interrupt innerhalb des RUNner-Programms gesperrt werden. (DI).

UBER DAS POKEN:
Die Adressen 27296-65535 können wie normal gepoked werden.
Die Adressen 23296-27295 sollten als POKE (xxxxx-6873),YY gepoked werden, wobei xxxxx für die normale Adresse steht und YY für den einzupokenden Wert!

DAS PROGRAMM:

```
  10 CLEAR VAL "26999": LET dos=VAL "15363": LET im=VAL "86": LET ei=VAL "251"
 100 CLS: PRINT "SPLITTER v3.1 for 4.xx by B.Lutz"
 110 PRINT '"1 SAVE SCREEN$"''"2 GO TO DOS"''"3 SPLIT + COPY 48k"''"4 SPLIT +
COPY 16k"''"5 INTERRUPTMODE: IM ";"1" AND im=VAL "86";"2" AND im=VAL "94"''"6
INTERRUPT: ";"EI" AND ei=VAL "251";"DI" AND ei=VAL "0"''"7 TEST COPY";TAB VAL
"16";"STOP  GO TO BASIC"
 120 LET a$=INKEY$: IF a$=" STOP " THEN RANDOMIZE USR VAL "0"
 130 IF a$<"1" OR a$>"7" THEN GO TO VAL "120"
 140 GO TO VAL a$*VAL "100"+VAL "100"
 200 LET ix=VAL "32768": LET t=VAL "1": LET s=VAL "0": LET l=VAL "27": GO SUB
VAL "1000"
 210 GO SUB 4000: GO SUB 5000: LET ix=VAL "16384": LET n$=v$+"0": LET l=VAL
"6912": GO SUB VAL "1200"
 220 RUN
 300 RANDOMIZE USR VAL "15360"
 310 RUN
 400 LET mem=VAL "38240": GO TO VAL "510"
 500 LET mem=VAL "5472"
 510 GO SUB VAL "3000"
 540 GO SUB VAL "2100": GO SUB VAL "2000": GO SUB VAL "4000": LET ix=VAL
"27296": LET l=mem: LET n$=v$+"1": GO SUB VAL "1200"
 550 LET ix=VAL "16384": LET l=VAL "4040": LET n$=v$+"2": GO SUB VAL "1200"
 560 RUN
 600 IF im=VAL "86" THEN LET im=VAL "94": GO TO VAL "100"
 610 LET im=VAL "86": GO TO VAL "100"
 700 IF ei=VAL "251" THEN LET ei=VAL "0": GO TO VAL "100"
 710 LET ei=VAL "251": GO TO VAL "100"
 800 CLS: LET l=VAL "22": PRINT "1 TEST 48k COPY"''"2 TEST 16k COPY"
 805 PRINT '''"INTERRUPTMODE: IM ";"1" AND im=VAL "86";"2" AND im=VAL
"94"''"INTERRUPT: ";"ENABLED" AND ei=VAL "251";"DISABLED" AND ei=VAL "0"
 810 LET a$=INKEY$: IF a$<>"1" AND a$<>"2" THEN GO TO VAL "810"
 820 IF a$="1" THEN LET l=VAL "150"
 830 LET ix=VAL "27136": LET t=VAL "3": LET s=VAL "10": GO SUB VAL "1000"
 840 GO SUB VAL "3000"
 850 GO SUB VAL "2000"
 860 GO SUB VAL "1600"
 870 RANDOMIZE USR VAL "16384"
1000 GO SUB VAL "1500": POKE VAL "27006",INT (ix/VAL "256"): POKE VAL "27005",ix
-VAL "256"*INT (ix/VAL "256"): POKE VAL "27008",t: POKE VAL "27010",s: POKE VAL
"27012",l: RANDOMIZE USR VAL "27000": RETURN
1200 RANDOMIZE USR dos:REM: ERASE n$CODE
1210 RANDOMIZE USR dos:REM: SAVE n$CODE ix,l
1220 RETURN
1500 RESTORE VAL "9000": FOR a=VAL "27000" TO VAL "27043": READ b: POKE a,b:
NEXT a: RETURN
1600 RESTORE VAL "9100": FOR a=VAL "16384" TO VAL "16422": READ b: POKE a,b:
NEXT a: RETURN
2000 LET ix=VAL "16423": LET t=VAL "2": LET s=VAL "11": LET l=VAL "16": GO SUB
VAL "1000": RETURN
2100 LET ix=VAL "27136": LET t=VAL "3": LET s=VAL "10": LET l=VAL "150": GO SUB
VAL "1000": RETURN
3000 LET ix=VAL "22200": LET t=VAL "0": LET s=VAL "0": LET l=VAL "1": GO SUB VAL
"1000"
```

```
3020 LET sp1=PEEK VAL "22209": LET sp2=PEEK VAL "22210"
3030 RETURN
4000 INPUT "ENTER NEW NAME: "; LINE v$
4010 IF LEN v$<1 OR LEN v$>7 THEN GOTO 4000
4020 INPUT "INSERT DESTINATION-DISK        THEN PRESS ENTER: "; LINE e$
4030 RETURN
5000 RESTORE VAL "9200": FOR a=VAL "40000" TO VAL "40011": READ b: POKE a,b:
NEXT a: RANDOMIZE USR 40000: RETURN
8999 STOP: REM LOADER 27000,44
9000 DATA VAL "205",VAL "6",VAL "60",VAL "229",VAL "33",VAL "0",VAL "64",VAL
"22",VAL "1",VAL "30"
9010 DATA VAL "0",VAL "62",VAL "27",VAL "6",VAL "1",VAL "14",VAL "5",VAL "245",
VAL "197",VAL "213"
9020 DATA VAL "229",VAL "205",VAL "253",VAL "59",VAL "225",VAL "36",VAL
"209",VAL "193",VAL "28",VAL "62"
9030 DATA VAL "16",VAL "187",VAL "204",VAL "160",VAL "105",VAL "241",VAL
"61",VAL "200",VAL "24",VAL "229"
9040 DATA VAL "30",VAL "0",VAL "20",VAL "201"
9099 REM RUNNER X,39
9100 DATA VAL "243",VAL "237",im,VAL "33",VAL "39",VAL "64",VAL "17",VAL "0",VAL
"91",VAL "1"
9110 DATA VAL "160",VAL "15",VAL "237",VAL "176",VAL "49",sp1,sp2,VAL "241",VAL
"237",VAL "79"
9120 DATA VAL "241",VAL "237",VAL "71",VAL "241",VAL "225",VAL "209",VAL
"193",VAL "217",VAL "8",VAL "253"
9130 DATA VAL "225",VAL "221",VAL "225",VAL "225",VAL "209",VAL "193",VAL "241",
ei,VAL "201"
9199 REM LDIR 32768-16384
9200 DATA 33,0,128,17,0,64,1,0,27,237,176,201
```

P.S.: Das Programm könnt ihr auch gegen Einsendung einer formatierten 3,5" bzw. 5,25" (dauert etwas länger, bitte in stabiler Verpackung) plus Porto bei mir bekommen!!
Das Programm wurde von einem Freund von mir auch für die Beta-Disk v5.xx umgeschrieben. Interesse?

Ich habe auch noch einige Probleme, bei denen mir vielleicht jemand aus dem Club helfen kann:

In meinem ZX LPRINT III ist ein EPROM eingebaut auf dem steht: Issue 3.0 U, 0286. Der Fehler bei meinem ZX Lprint beruht nun darauf, das wenn ich größere Programme ausdrucken oder auf einmal größere Datenmengen ausgeben möchte, der Spectrum mit "Break, Cont. repeats" abstürzt. Mit Programmen wie z.B. Tasword, welche Zeichen für Zeichen ausdrucken, funktioniert das Ganze einwandfrei. Den Fehler kann ich außerdem beheben, wenn ich vor einem LPRINT CHR$ 5; einen POKE 23306,30 einfüge, dies muß ich allerdings nach einem COPY immer wieder machen. Wer kann mir nun helfen und mir sagen, wo der Fehler in der im EPROM eingebrannten Software liegt. Wer kann mir eventuell eine fehlerfreie EPROM-Version zusenden? Ich habe mal gehört das es auch eine Version mit Shade-Copy Routine gibt. Wer weiß wie und wo das EPROM eingeblendet wird, bzw. wie der ganze Druckvorgang beim ZX LPRINT III abläuft? Als Drucker benutze ich einen EPSON LX86. HELP!!
Ich selbst besitze eine Beta-Disk v4.xx mit einem 3,5" Laufwerk und bin seit Jahren sehr sehr zufrieden damit. Außer mit ein, zwei Abstürzen beim MOVE bin ich heil davon gekommen. Ich suche nun immer noch Beta-Disk User (auch 5 1/4), die irgendwelche Tips und Tricks oder Versionen an Beta-Disk angepaßter Programme haben.
Sam Coupe: Ich würde mich freuen, wenn mal jemand einen Erfahrungsbericht schreiben würde, der bereits einen Coupe hat!

THE SPECTRUM ISN'T DEATH, THE SAM COUPE IS ALIVE !!!

Greetings to XOR-ZIST, LORD LUXOR and SMT Ludwigshafen/Mannheim!

Bernhard Lutz, Hammerstraße 35, 6729 Bellheim, Tel. 07272/71444

Der wichtigste Befehl eines Computeranfängers, der seine ersten Schritte in BASIC macht, ist der PRINT-Befehl, da er sichtbare, vorzeigbare 'Ergebnisse' aufweist.Der entsprechende Befehl in 4th heißt ." . Letztes Mal haben wir den Dot-Befehl . kennengelernt, der den obersten Stackwert ausgibt. Jetzt nehmen wir noch zwei Befehle dazu, und wir können schon unser erstes Programm schreiben:

```
 : XXXX leitet eine Befehlsdefinition ein; XXXX ist dabei der Name des neuen
        Befehls
 ;      beendet die Definition
zum Bleistift:      : PRINT5 5 . ;
```

Das neu definierte Wort PRINT5 besteht aus 5 (legt 5 auf den Stack) und dem Befehl . (gibt die 5 aus).

AUFGABE 1 (NICHT Schummeln ! Die Lösung bitte abdecken !

Es soll ein Programm mit Namen DDR geschrieben werden, das DM in Ostmark zu einem Kurs von 1:3 umrechnet. Der Wert der DM befindet sich vor Programmaufruf auf dem Stack und das Programm soll den OM-Wert mit Währungsangabe ausgeben.

Lösung   : DDR 3 * . ." Ostmark " ;

Wer jetzt nicht weiß, wie der Befehl angewendet wird, sollte mal ein bisschen experimentieren ...

Da der Parameterstack das zentrale Element in 4th ist, gehören Stackbefehle zu den wichtigsten 4th-Befehlen:

```
 DROP    nimmt den obersten Wert vom Stack
         z.B.    1 2 DROP .        => 1
 DUP     dupliziert den obersten Wert
         z.B.    1 2 DUP . . .     => 2 2 1
 SWAP    vertauscht die obersten zwei Werte
         z.B.    1 2 SWAP . .      => 1 2
 OVER    kopiert den zweitobersten Wert nach oben
         z.B.    1 2 OVER . . .    => 1 2 1
 ROT     rotiert den dritten Wert nach oben
         z.B.    1 2 3 ROT . . .   => 1 3 2
```

FORTH-79 und FORTH-83 besitzen noch drei weitere Stackbefehle, die in F.I.G.-FORTH nicht implementiert sind:

```
 n PICK  der n-te Wert wird auf den Stack kopiert
         in 4th-83 entspricht '0 PICK'='DUP' und '1 PICK'='OVER'
         in 4th-79 entspricht '1 PICK'='DUP' und '2 PICK'='OVER'
 n ROLL  rotiert den n-ten Wert auf den Stack
         4th-83: '1 ROLL'='SWAP' und '2 ROLL'='ROT'
 DEPTH   legt die 'Tiefe' des Stacks als obersten Wert ab
         z.B.  bei leerem Stack:   4 5 6 DEPTH .   => 3
```

Ich werde nachher noch zeigen, wie man PICK und DEPTH in FIG-4th selber definiert.

AUFGABE 2:

Es soll auf einen Wert 14% MWSt zugerechnet und ausgegeben werden.

```
Lösung          : MWST DUP 14 * 100 / + . ." DM incl.MWSt " ;
                  100 MWST    =>  114DM incl.MWSt
```

Jetzt noch ein paar neue Befehle:

```
 VLIST   gibt alle Einträge des Wörterbuches aus (Befehle,etc.)
 CR      gibt ein CR aus
 SPACE   gibt ein Space aus
 n EMIT  gibt ein ASCII-Zeichen aus (PRINT CHR$(n);)
 n EMITC wie EMIT,auch fuer Controlzeichen
 KEY     liest ein Zeichen von der Tastatur und legt den ASCII-Wert ab
 adr C$  legt den Inhalt der Speicherstelle adr ab (PEEK adr)
 n adr C! speichert n in der Speicherstelle adr ab (POKE adr,n)
```

Das ist zuviel ??? Ich hab' doch geschrieben, daß wir VOLL einsteigen ...

Nun zum Thema Variablen.

n VARIABLE XXXX definiert die Variable XXXX und weist ihr den Initialisierungswert n zu. Zum Beispiel: 1 VARIABLE EINS - wenn man jetzt mit VLIST alle Wörterbucheinträge ausgeben läßt, erscheint - oh Wunder ! - als erster Eintrag EINS auf dem Bildschirm, denn Variablen werden wie Befehlsdefinitionen auch ins Wörterbuch eingetragen. Falls nun die Übereifrigen

von Euch schon 'EINS .' eingegeben haben, werden sie wohl irgendeine 16Bit-Zahl kriegen, aber nicht den Wert 1 (so ein Ärrgerr !). Das liegt daran, daß nicht der Wert der Variablen auf den Stack gelegt wird, sondern nur ihre Adresse, unter der der Wert gespeichert ist. Die korrekt Befehlsfolge wäre: EINS $. => 1
$ bzw. ! sind übrigens die zu C$ bzw. C! äquivalenten 16Bit-Befehle (DPEEK/DPOKE).
Frage: Wie weise ich der bereits definierten Variable EINS den WERT 100 zu ?
Antwort: Nachdenken (!): 100 EINS !
Da EINS die Adresse ablegt, wirkt dieser Befehl wie ein POKE EINS,100 ! Da die Anwendung von Variablen jetzt bekannt sind, kann ich auch eine wichtige Systemvariable vorstellen: S0. Unter der Adresse von S0 ist der Initialisierungswert des Parameterstacks gespeichert, d.h. wenn der Stackzeiger, der immer auf das hoechste Element des Stacks zeigt, diesen Wert hat, ist der Stack LEER. Der jeweils aktuelle Wert des Stackpointers ist nicht irgendwo im Speicher abgelegt (meistens), da er - man erinnere sich an meine Infos fuer MC-Programmierer in Folge 1 - mit dem prozessorinternen SP des Z80 identisch ist. Doch gibt es auch dafuer einen Befehl: SP$ (wie soll er auch sonst heissen !) SP$ legt den momentanen Wert des Stackpointers auf dem Stack ab. Und nun können wir auch, wie ich eben versprochen habe, die Befehle PICK und DEPTH selber definieren.

```
 : DEPTH SP$ S0 $ SWAP - 2 / ;
 : PICK 2 * SP$ + $ ;
```

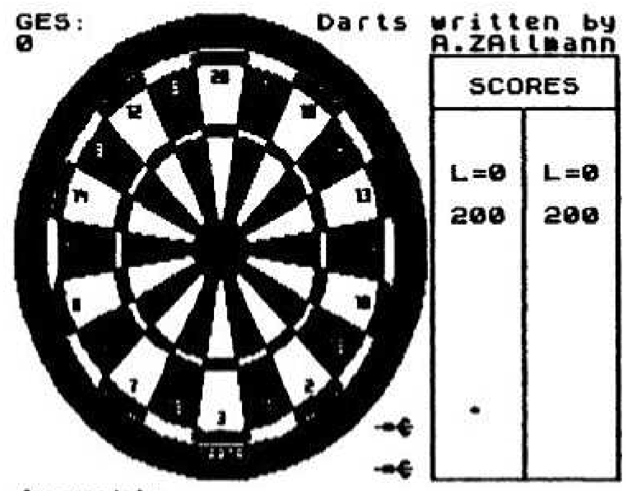
Bei DEPTH wird der aktuelle SP und dann sein Initialisierungswert auf den Stack gelegt. Das Vertauschen durch SWAP ist deshalb nötig, da bei den meisten 4th-Systemen der Stack nicht mit steigenden sondern mit sinkenden Speicheradressen ansteigt, d.h. der oberste Wert steht an einer niedrigeren Adresse als der zweitoberste Wert. Warum nimmt man denn statt der Befehlsfolge 'SP$ S0 $ SWAP' nicht einfach die Folge 'S0 $ SP$' ? - Ganz einfach. Weil bei Ausführung des Wortes SP$ der Stack bereits um einen Wert (S0 $) erhöht ist. Anschliessend wird noch die Differenz der beiden Werte gebildet und halbiert, da jeder Stackwert als 16Bit-Wert 2 Bytes belegt. Bei PICK wird aus demselben Grund auch der Stackwert verdoppelt (2 *),zum aktuellen Stackpointer addiert (SP$ +) und aus der betreffenden Adresse der gePICKte Wert gelesen ($).
Damit alle, die sich jetzt wild ans Programmieren geben, noch eine nuetzliche Hilfe fuer die Fehlersuche,etc. haben, hier noch eine neue Definition:

```
 : .S DEPTH 1+ 1 DO I PICK U. LOOP CR ;
```

.S gibt alle Stackwerte vom ersten bis zum letzten aus, ohne den Stack zu verändern. (Ich glaube, es ist überflüssig, zu sagen, daß PICK vorher definiert werden muß, wenn es das nicht schon von vornherein ist: in 4th-79 o. 4th-83).
(HILFE ! Meine ULA spinnt !)
In diesem Heft sind auch noch zwei weitere Definitionen. Ich hatte sie eigentlich für das letzte Heft vorgesehen, für diejenigen unter Euch, die nicht wissen, wie ein 4th-Programm aussieht. Wolfgang hat dieses Mal hoffentlich wieder genug Platz im Heft.
Zum Schluß noch 'Hausaufgaben' fürs nächste Mal:
HA1: Wie im letzten Heft gesagt, hat 4th keine Fließkommaarithmetik. Definiere einen Befehl, der zwei auf dem Stack liegende Zahlen dividiert, und das Ergebnis mit einer Nachkommastelle ausgibt.
HA2: Du arbeitest auf einem fremden 4th-System. Da deine Programme alle nicht richtig laufen, begibst Du Dich auf Fehlersuche. Jede 0 wird seltsamerweise als eine 1 interpretiert. Du findest den Fehler unter den Befehlen im Wörterbuch; ein Kollege hat Dir einen Streich gespielt! Der Fehler ist nur wenige Bytes lang und schnell definiert. (Es handelt sich NICHT um einen Virus)
Ich seh' die Köpfe schon rauchen, aber Ihr habt einen Monat Zeit (HiHi).Ich wiederhole mich gerne:
Man kann (fast) alles definieren. (Auch einen Virus)
So, das wars. Falls jetzt einige Leute meckern, dieses Mal wäre zuviel gewesen, und ich hätte nicht ausreichend erklärt, so laßt Euch sagen,daß:
1) Will ich Euch nur Appetit machen; Literatur habe ich angegeben.
2) Probieren geht über Studieren. (4th hat VIELE Fehlermeldungen).
PS: Gruß an Frank Himßel. Ich hab' Dich nicht vergessen, aber ich mache keine halben Sachen: Dauert noch ein wenig ... - Suche Spectrum-Schrott!

Frank Meurer , Schulstr. 21 , 5047 Wesseling , Tel. 02236/46966

Free-Soft



Hallo Mituser,
heute möchte ich Euch ein Dart Spiel vorstellen, welches meiner Meinung nach sehr gut gelungen ist.
Nachdem man das Spiel geladen hat, kann man auswählen, welchen Joystick bzw. welche Tastaturbelegung man benutzen möchte.
Etwas weiter kann man Beeinflussung, Dauerfunktion, Timelimit, Abdrift, und die Namen der zwei Spieler eingeben.
Es stehen folgende Spiele zur Auswahl:

Normales Spiel:
Werfe mit drei Darts eine möglichst hohe Punktzahl, die dann vom Punktestand abgezogen wird. Kommst Du unter Null, so zählen die drei Würfe nicht. Sieger ist, wer keine Punkte mehr hat.

Around the Clock:
Beide Spieler werfen abwechselnd je einen Dart, wobei die Zahlen 1,2,3....20 in numerischer Reihenfolge und anschließend der Ring und das Bullauge mit möglichst wenigen Würfen getroffen werden Muß.

All Fives:
Ziel diese Spiels ist es, mit jeweils drei Darts ein Vielfaches von 5 zu erzielen. Schafft man das nicht, sind alle Würfe ungültig. Ansonsten wird die Zahl durch 5 geteilt und abgezogen. Sieger ist hier auch der, der keine Punkte mehr hat.
Viel mehr möchte ich zu dem Programm auch nicht mehr sagen, schaut es Euch doch einfach mal an.

Ich finde es ja wirklich gut, dass ich in letzter Zeit so viele neue Programme bekommen habe, aber ist denn keiner daran interressiert welche zu bekommen? Falls es nicht mehr bekannt seien sollte: Für jedes eingeschickte Programm kann man sich drei aus der aktuellen Liste aussuchen. Kosten für Porto oder Verpackung fallen nicht an.

Nun leider noch eine traurige Mitteilung:
Es hat schon wieder ein Sinclair Club seine Pforten schließen müssen. Letzten Monat ist letzte Ausgabe des Sinclair Clubs Bogen herausgekommen. Als kleine entschädigung hat Dominik (der Leiter des Clubs) noch ein selbstgeschriebenes Spiel mit beigelegt, der Titel ist Box Champ.
Das Programm simuliert das ganze Geschehen um einen Boxkampf herum. Am Anfang ist man auf Platz Nr. 20 der Weltrangliste, und muß sich so langsam hocharbeiten. Man muß sich einen Trainer suchen, und mächtig trainieren. Man kann auch Tricks anwenden, wie Doping, Gegner die Haende zerschneiden, sollte sich aber tunlichst dabei nicht erwischen lassen, sonst muss man eine menge Strafe zahlen.
Nachdem man den Champion geschlagen hat, ... das wird nicht verraten, das Programm gibt es natürlich auch hier im Club.

Zum Schluss nocheinmal meine Adresse:

Frank Himssel,Henkenstr.25,4790 Paderborn Elsen,05254/68144

Anzeigen

1.) Suche Modelle zur doppelten Buchführung in SINCLAIR-Basic.
2.) Wer weist mich in die Anfänge des Knüpfens neuronaler Netze hin ?
Peter Keller-Bentzen, Karlstal 11, 7452 Haigerloch, Tel. 07474/8586

Arbeite zur Zeit an einer 80K-Erweiterung mit softwaremäßiger Bankumschaltung. Leider habe ich Probleme mit dem Refresh der zweiten Bank. In Gedanken ist auch der Plan von einem E-Prommer und einem hidden Start-up ROM. Für diese Gedanken suche ich Schaltpläne vom Spectrum und Microdrive, bzw. die Ausgabe c't 6/85.
Friedr.A.V. Wendl, Andersengasse 15/48/7, A-1120 Wien (Österreich)

Möchte für das Psion-Programm "Flight Simulation" den "High-Jetter"-Joystick von Conrad Electronic anschließen. Hat sich ein Clubmitglied mit diesem Thema schon einmal beschäftigt ? Wer hilft mir weiter ?
Manfred Jähnig, Robert-Koch-Str. 18, 8012 Ottobrunn

Welcher MC-kundige User wäre bereit, mir einige einfache MC-Routinen zu schreiben (zwecks Erstellung von Spielprojekten, z.B. "The Dungeon II" oder "Populos").
Patrick Thiel, Königsberger Str. 11, 4796 Salzkotten, Tel. 05258/5197

Tausche BETA-DISK-Interface 5.03 gegen BETA-DISK-Interface 4.1x

Das Interface ist vollkommen in Ordnung. Es paßt jedoch leider nicht in meine Hardware-Landschaft.
Günter Berg, Hölderlinstr. 38, 6800 Mannheim 51, Tel. 0621/793887 (falls nicht besetzt öfter probieren!)

Verkaufe ein doppelseitiges Laufwerk (40 Spuren, 360 KB) im Gehäuse komplett mit Netzteil für 160,- DM incl. Porto sowie Beta-Basic 3.0 (deutsches Handbuch) für 30,- DM incl. Porto.
Hermann Mayr, Grafstr. 2/4, 8025 Unterhaching, Tel. 089/618924

Ich besitze einen Specci ohne Zusatzgeräte. Ich möchte mir jedoch einen Drucker, vielleicht einen Akustikkoppler und ein Diskettenlaufwerk kaufen (wenn möglich billig). Ich hoffe, daß ihr mir Angebote schickt.
Ich habe noch ein paar Fragen: Ist ein Akustikkoppler beim Specci sinnvoll? Und kann man damit BTX betreiben? Und noch was zu 'Word' (Free-Soft): Ich finde das Programm sehr gut, nur man kann es nicht abspeichern. Könnt ihr mir da helfen?
Ich hoffe, daß ihr mir so schnell wie möglich zurückschreibt, mir gute Angebote macht und meine Fragen beantwortet. Mit Dank im voraus,
Robert Hofer, Kaiserbergstr. 27, A-6330 Kufstein (Österreich)

Hallo Rüdiger (Döring)! Habe mir deine Sounddemos angehört. Bin von der Soundqualität und den Screens begeistert! Würde gerne mehr von dir hören, wann kommt dein nächstes Demo? Vielleicht hast du ja schon was auf Lager und schickst es mir zu!? Wäre auch an einem Erfahrungsaustausch mit dir interessiert.
Monika Franken, Ernastr. 33, 5000 Köln 80, Tel. 0221/685946

Hallo ihr alle! Ja ihr! Auch die Abenteurer oder die mit den abenteuerlichen Namen. Gebt mir mal eure Geheimnisse preis (wer seid ihr Pseudos in der CF eigentlich alle?). Datenschutz garantiert!!! Grüße an alle die, die wir bisher schon kennen (Lord Luxor, PIO, Rasputin, DMC of TMG, Sammy (hello Son!), Bols, Asikopp)...
The incredible WOMO-Team
